



## **Tema 14 – Gamificando temas importantes para a turma.**

### **Como os jogos podem ajudar no ato de ensinar?**

No ensino baseado no uso do computador os jogos proporcionam a interatividade tão necessário entre os participantes e também o "instrutor". Aqui, o professor não precisa ser uma pessoa real, mas a lógica do jogo que pode ajudar um participante, quando não entender alguma coisa ou precisar de ajuda. Existem duas maneiras dos jogos ou seus conceitos serem incluídos no ensino:

1. Gamificando o conteúdo ou suas partes;
2. Criando um jogo para o conteúdo ou suas partes.

Como faço para saber se desejo criar um jogo ou para Gamificar meu conteúdo? Para responder a essa pergunta, vamos primeiro entender o que é gamificação e como difere de um jogo.

### **O que é gamificação?**

Gamificação, na sua forma mais estrita, é a aplicação de conceitos de jogo ao conteúdo existente. O que isto significa é que você adicionar coisas como pontos, níveis, liderança, emblemas, etc, para o seu conteúdo existente a fim de torná-lo mais interativo e melhorar a aprendizagem.

Algumas das razões para Gamificar a educação são:

- Aumentar a interatividade e recompensas - Em vez de apenas ler o texto, você estará realmente fazendo alguma coisa (interpretando e interagindo) e ainda passando o mesmo conteúdo.
- Aumentar a consciência - Podem ser usados cenários e situações que vão levar o aluno a fazer e entender as coisas que em uma aula tradicional não poderia ser feita.
- Recompensa e tarefas desafiadoras – trabalhar os conceitos de cumprimento de prazos, metas, etc.

### **Como Gamificar?**

Alguns caminhos a serem seguidos são:

- Adicionar pontos de tarefas que precisam ser concluídas.
- Definir emblemas/recompensas a serem dadas depois que um desafio for cumprido.
- Criar um ranking para mostrar melhor desempenho.
- Definir níveis de repetir tarefas ou para executar tarefas mais difíceis.
- Distribuição de crachás para desbloquear níveis mais elevados de tarefas em uma sequência didática que use narrativa própria de jogos.



## Diferença entre jogos e gamificação

A tabela a seguir lista as diferenças entre um jogo real e gamificação:

Jogo	Gamificação
Os jogos têm regras e objetivos definidos.	Pode ser apenas uma coleção de tarefas com pontos ou alguma forma de recompensa.
Existe a possibilidade de perder.	Perder pode ou não ser possível porque o ponto é o de motivar as pessoas a tomar alguma ação e fazer alguma coisa.
Às vezes, apenas jogar o jogo é intrinsecamente gratificante.	Sendo intrinsecamente gratificante é opcional.
Os jogos são geralmente difíceis e caro para construir.	Gamificar um tema é geralmente mais fácil e mais barato.
O conteúdo geralmente se transformou para se adaptar a história e as cenas do jogo	Usa recursos de jogos sem fazer muitas alterações no conteúdo.

## Tipos de Jogadores

Para Jogos em geral têm quatro tipos de jogadores. É importante conhecê-lo quando nos propomos a gamificar um tema a ser trabalhado junto aos alunos.

- Empreendedores - Necessidade de estar no topo.
- Exploradores - Necessidade de encontrar algo novo.
- Socializadores - Necessidade de interagir com os outros.
- Matadores - Necessidade de eliminar outros personagens.

Todos os jogos educativos têm um propósito além do entretenimento. Vamos pensar em cada tipo de jogadores relacionando a esse propósito. Um Empreendedor fará o que for preciso para concluir uma tarefa. Um Explorador irá explorar tudo o que o jogo tem para oferecer cobrindo assim toda a tarefa. O Socializador irá trabalhar com todos os outros jogadores do jogo, mas pode não concluir a tarefa. A tarefa geralmente não vai motivar o Matador a completá-lo. Com base na pesquisa de Heeter, Magerko, Medler & Fitzgerald, em 2008, Empreendedores e Exploradores são os únicos tipos de jogadores válidos para jogos educativos.

## Conclusão

Então o que deve ser feito? Gamificar o conteúdo ou criar um jogo? A resposta para isso depende de uma série de parâmetros. As três primeiras questões que se deve responder são:

- Qual é o conteúdo que deve ser ensinado?
- Por que esse conteúdo precisa ser ensinado?
- Quem é o público-alvo deste curso?



GOVERNO DO ESTADO DE MATO GROSSO DO SUL  
SECRETARIA DE ESTADO DE EDUCAÇÃO  
SUPERINTENDÊNCIA DE POLÍTICAS DE EDUCAÇÃO  
COORDENADORIA DE TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS  
NÚCLEO DE TECNOLOGIA EDUCACIONAL – REGIONAL



•Quanto tempo você tem?

A resposta a estas perguntas vai delinear as suas ações na gamificação de um conteúdo.

**Fonte:** Texto adaptado de “Gamification Educação. Gamification.org Portal.  
Disponível em: <http://badgeville.com/wiki/education>